

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Champ d'apprentissage 4

Badminton Repères d'évaluation

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe

A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force

A3 : Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre

A4 : Observer et co-arbitrer

A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

CE QU'IL Y A À APPRENDRE

Construire le point et marquer en jouant loin du centre et en déplaçant son adversaire (jouer loin de lui dans les espaces libres).

Les élèves, depuis leur zone de confort (de la zone filet à mi-court) puis en reculant progressivement vers la zone de fond de court, apprennent à construire le point en jouant loin du centre du terrain et de l'adversaire (dimension tactique) avec des frappes variées en longueur et en largeur (aspect technique).

Lien avec A1 (et A2)

Exploiter un volant haut dans la 1^{ère} moitié du court par une frappe tendue descendante et rapide (smash).

Les élèves apprennent à réaliser des smashes sur un volant haut à mi-court pour conclure le point ou provoquer une réponse faible de l'adversaire (aspects tactiques et techniques).

Lien avec A1 (et A2)

Construire le point pour marquer à partir de schémas tactiques simples (dès le service).

Les élèves apprennent à suivre des plans de jeu simples pour gagner en efficacité dans la construction du point (aspect tactique essentiellement).

Lien avec A1 (et A2)

Construire une motricité de base adaptée (techniquement et tactiquement).

Les élèves apprennent à se placer de façon adaptée (notion de disponibilité de la raquette et des appuis, d'attitude pré-active), à gérer les phases d'orientation, de déplacement – placement pour frapper en équilibre.

Les élèves apprennent à adapter leur prise de raquette selon le coup joué.

Les élèves apprennent à reconnaître leur statut dans le rapport de force et à produire la frappe la plus appropriée (à ce statut).

Les élèves apprennent à perdre ou à gagner dans le respect de l'adversaire.

Lien avec A2 (et A1)

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (SUITE)	
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>Le partenaire qui module son niveau d'engagement entre partenariat et opposition. Les élèves apprennent à jouer le rôle de partenaire et à moduler leur niveau d'engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation d'apprentissage ou de match. Lien avec A3, A4 et A5</p> <p>L'arbitre impartial. Les élèves apprennent à jouer en co et auto-arbitrage dans le respect du règlement et des règles du fair-play. Lien avec A3, A4 et A5</p> <p>Le gestionnaire de matchs efficace. Les élèves apprennent à gérer les matchs d'une poule et/ou d'un tournoi. Lien avec A3, A4 et A5</p> <p>L'observateur, le coach qui conseille pour aider le joueur à gérer le rapport de force. Les élèves apprennent à observer et analyser le jeu d'un camarade pour élaborer avec lui une tactique appropriée afin de maintenir ou orienter le rapport de force en sa faveur, en lien avec le repérage et l'exploitation des situations favorables, la connaissance des points forts et faibles des 2 protagonistes, la qualité et la variété des frappes utilisées. Lien avec A3, A4 et A5</p>
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>LE BADISTE L'entrée dans les étapes est tactique, l'élève mobilise un répertoire de coups et une motricité adaptée dans le but de gérer le rapport de force</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Le joueur n'a pas construit un répertoire technique stable, y compris dans sa zone de confort (au filet et à mi-court) pour s'inscrire dans la gestion du rapport de force. Le renvoi est stabilisé en zone de confort. Le joueur construit et marque grâce à des renvois réguliers dans l'axe central essentiellement. Les trajectoires sont peu variées (profondeur, largeur, vitesse). Le joueur attend la faute de l'adversaire. → Depuis sa zone de confort, envoyer et renvoyer le volant avec régularité sur l'ensemble du ½ terrain adverse avec des frappes variées. → S'inscrire dans le jeu de rupture, saisir les opportunités d'attaque au filet (l'attaque au filet).</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints. Le joueur construit et marque grâce à des renvois plus variés même si l'axe central (profondeur) reste privilégié. Il produit des frappes de rupture (descendantes et/ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur et/ou largeur) sur un volant haut au filet. → Construire la rupture en jouant loin du centre du court, et en déplaçant son adversaire (jouer loin de lui dans les espaces libres). → Exploiter un volant haut dans la 1ère moitié du court par une frappe tendue descendante et rapide (smash). → Construire le point pour marquer à partir de schémas tactiques simples (dès le service).</p>

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (SUITE)	
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints</p> <p>Après un déplacement peu important (sorti du centre et de son espace proche, y compris vers l'arrière), tant qu'il n'est pas en crise de temps et/ou trop proche des extrémités du court (du filet et a fortiori du fond de court), le joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur et la largeur et/ou sur la vitesse (frappe fort) : déplace l'adversaire et joue en dehors du centre régulièrement (les garçons et les filles peuvent privilégier soit la dominante vitesse avec des trajectoires rapides (et descendantes) soit l'exploitation optimale de l'espace) ; • exploite régulièrement les situations favorables de marque au filet, les exploite mais avec moins d'efficacité à mi-court, par des volants placés et/ou tendus descendants plus rapides ; • utilise de manière efficace un coup prioritaire ; • se replace régulièrement. <ul style="list-style-type: none"> → Construire la rupture en jouant loin du centre et en déplaçant son adversaire (jouer loin de lui dans les espaces libres). → Exploiter un volant haut dans la 1ère moitié du court par une frappe tendue descendante et rapide (smash). <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <p>Après un déplacement peu important (sorti du centre et de son espace proche, y compris vers l'arrière), tant qu'il n'est pas en crise de temps et/ou trop proche des extrémités (du filet et a fortiori du fond de court), le joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur et/ou la largeur et/ou sur la vitesse (frappe fort) ; • déplace l'adversaire (le sort du centre) en produisant des trajectoires variées dans la profondeur et qui sortent du couloir central (les garçons et les filles peuvent privilégier soit la dominante vitesse avec des trajectoires rapides (et descendantes) soit l'exploitation optimale de l'espace) ; • exploite les opportunités (déborde en situation favorable) : les volants hauts au filet (attaque au filet) et jusqu'au mi-court (smash), et/ou un espace libre ; • utilise de manière efficace un coup prioritaire ; • se replace régulièrement. <ul style="list-style-type: none"> → Même loin du centre du terrain et/ou sous pression temporelle : produire des frappes variées et précises pour construire le point en plaçant le volant loin du centre du terrain, déplacer l'adversaire et le mettre à distance. → Construire son point à partir de schémas tactiques simples (y compris à partir du service). → Rétablir l'équilibre en situation défavorable.
	<p style="text-align: center;">L'ARBITRE</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints</p> <p>Peu attentif au jeu.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints</p> <p>Attentif mais hésitant (relativement à certaines décisions liées au règlement).</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints</p> <p>Attentif, prend des décisions justes et sûres (le règlement est maîtrisé).</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <p>Attentif, prend des décisions justes et sûres avec une gestuelle adaptée, gère le score de façon fiable.</p>

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (SUITE)	
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives avec efficacité. Propose des conseils simples mais justes sur les points faibles et/ou forts du joueur observé et de son adversaire.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Concerné, comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples (même s'ils ne sont pas ciblés et hiérarchisés) mais utiles au joueur pour gérer le rapport de force (le joueur et le rapport de force sont pris en compte).</p>
	<p>LE GESTIONNAIRE DE MATCHS</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Peu concerné, gestion inefficace des matchs (d'une poule ou d'un tournoi), feuille de score peu fiable</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Appliqué mais brouillon dans la gestion des matchs (d'une poule ou d'un tournoi). Remplit correctement une feuille de score.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Investi, organise les matchs d'une poule, gère le classement.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Investi, organise les matchs d'un tournoi en gérant les temps de repos, gère le classement.</p>
COMPÉTENCE ATTENDUE	<p>LE PARTENAIRE</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Peu concerné, s'engage uniquement dans l'opposition totale ; la distribution des volants et la régulation de son niveau d'opposition sont peu adaptées.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Concerné (joue le rôle de partenaire) mais la qualité des volants distribués et/ou de la régulation du niveau d'opposition reste perfectible : l'élève s'engage en tant que partenaire en réalisant très approximativement les contraintes de la situation.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Concerné et appliqué, l'élève adopte et respecte les consignes données en prenant en compte le placement de son partenaire. S'engage en coopération.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage atteints L'élève est capable de respecter des consignes diverses et notamment d'adopter des placements et des positions spécifiques. Il optimise le temps d'engagement de son partenaire. S'engage en coopération totale.</p>
	<p><i>Rechercher, dans le respect du règlement et du fair-play, le gain d'un match en adaptant son jeu en fonction de son statut dans l'échange, en orientant le jeu en dehors du centre du terrain et loin de l'adversaire, en exploitant les volants favorables jusqu'au mi-court.</i></p> <p><i>Arbitrer, organiser des rencontres, observer, conseiller et aider un partenaire à apprendre.</i></p>

	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (FIN)
RÈGLES CONSTITU- TIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	<p>Le test de compétence mis en place fait émerger, à travers une tâche complexe, les comportements caractéristiques de l'élève dans toutes les dimensions de la compétence attendue définie par l'équipe enseignante, au regard des attendus de fin de cycle 4 des programmes.</p> <p>Il permet à l'élève de jouer un certain nombre de rôles (moteur, méthodologique et social) attendus dans la compétence écrite par chaque équipe enseignante.</p> <p>Pour le CA4, ce test se déroule dans le cadre d'un rapport de force équilibré pour permettre à chaque élève de s'investir dans des matchs qu'il peut remporter. Chaque élève est évalué au sein d'une poule de niveau de jeu le plus homogène possible.</p> <p>Exemple de test de la compétence visée (tâche complexe) :</p> <p>Matches de poules (4 à 6 joueurs de niveau sensiblement homogène). Chaque joueur a son « conseiller » contre lequel il ne joue pas. Les membres de la poule organisent leurs matchs sur leur terrain. « Le conseiller » observe son joueur durant le match et a pour rôle de l'encourager, le conseiller à la mi-temps du match et de relever 1 indicateur sur une fiche : le nombre de points directs marqués en dehors du carré central (sur chaque terrain un carré de 2m50 de côté à 2m50 du filet est matérialisé avec du scotch par exemple). Le match est constitué de 2 sets de 11 pts (1er arrivé à 11) avec une pause « coaching » de 1' maximum entre les 2 sets. Les élèves jouent en se définissant une stratégie en début de match. Elle évolue en fonction de la victoire et de la défaite dans le premier set en s'appuyant sur les conseils du coach. L'accroissement ou la réduction de l'écart de point au second set permet l'obtention d'un « bonus stratégique » qui témoigne de l'engagement et de la persévérance dans la conquête du gain du match.</p>

Illustration 1 : travail de l'attendu « Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur » (« Réaliser des frappes décisives en situation favorable : le smash »)

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉS	ÉLÉMENT(S) DU SOCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ(S)
<p>A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. Repérer la situation favorable de smash.</p> <p>A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force. Le placement, la prise de raquette et la gestuelle spécifique du smash.</p> <p>A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité. Accepter et analyser le critère de réussite pour pouvoir progresser, y compris avec l'observateur.</p>	<p>D1 : « Les langages pour penser et communiquer ». CG : « Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ». Il s'agit pour l'élève d'être disponible pour jouer, de reconnaître et d'exploiter rapidement une situation favorable de marque / smash.</p> <p>D2 : « Les méthodes et outils pour apprendre ». CG : « s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre ». Il s'agit d'apprendre par la répétition (stabiliser) et l'adaptation (contextualiser, percevoir - faire des choix, décider) à contrôler et gérer sa motricité.</p> <p>D3 : « La formation de la personne et du citoyen ». CG : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ». il s'agit pour le partenaire d'aider l'autre à apprendre ; pour l'observateur de recueillir les informations nécessaires au joueur pour progresser ; à l'arbitre de gérer les points en toute impartialité dans le respect des joueurs et du règlement.</p> <p>D4 : « Les systèmes naturels et les systèmes techniques ». CG : « Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ». Il s'agit d'être préparé à l'effort et de savoir en récupérer, de contrôler sa motricité, construire des repères pour agir.</p>
<p>CE QU'IL Y A À APPRENDRE</p>	<p>Obstacles prioritaires pour l'élève badiste :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'échange en continuité prédomine. La préoccupation essentielle de l'élève est le renvoi du volant, d'où un jeu sécuritaire avec des trajectoires montantes ; • l'élève ne parvient pas à se décentrer de sa frappe de volant pour percevoir le placement de l'adversaire ; • perception tardive des trajectoires ; • difficulté à organiser le geste (dissociations, coordinations, amplitude, orientation du plan de frappe, rythme...) pour produire un volant descendant et rapide ; • difficulté à identifier la situation favorable par rapport à son statut dans l'échange. <p>Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue :</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquérir le smash (à mi-court) comme frappe décisive ; • identifier une situation favorable à mi-court et attaquer, produire un smash dès que l'opportunité se présente. <p>Passage obligé : Exploiter un volant haut dans la 1^{re} moitié du court par une frappe tendue descendante et rapide (attaque au filet et smash).</p>

LE BADISTE

L'entrée dans les étapes est tactique, l'élève mobilise un répertoire de coups et une motricité adaptée dans le but de gérer le rapport de force

Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Le joueur n'a pas construit un répertoire technique stable, y compris dans sa zone de confort (au filet et à mi-court) pour s'inscrire dans la gestion du rapport de force. Le renvoi est stabilisé en zone de confort. Le joueur construit et marque grâce à des renvois réguliers dans l'axe central essentiellement. Les trajectoires sont peu variées (profondeur, largeur, vitesse). Le joueur attend la faute de l'adversaire.

Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Le joueur construit et marque grâce à des renvois plus variés même si l'axe central (profondeur) reste privilégié. Il produit des frappes de rupture (descendantes et/ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur et/ou largeur) sur un volant haut au filet.

Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Après un déplacement peu important (sorti du centre et de son espace proche, y compris vers l'arrière), tant qu'il n'est pas en crise de temps et/ou trop proche des extrémités du court (du filet et a fortiori du fond de court), le joueur :

- construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur et la largeur et/ou sur la vitesse (frappe fort) : déplace l'adversaire et joue en dehors du centre régulièrement (les garçons et les filles peuvent privilégier soit la dominante vitesse avec des trajectoires rapides (et descendantes) soit l'exploitation optimale de l'espace) ;
- exploite régulièrement les situations favorables de marque au filet, les exploite mais avec moins d'efficacité à mi-court, par des volants placés et/ou tendus descendants plus rapides ;
- utilise de manière efficace un coup prioritaire ;
- se replace régulièrement.

Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

Après un déplacement peu important (sorti du centre et de son espace proche, y compris vers l'arrière), tant qu'il n'est pas en crise de temps et/ou trop proche des extrémités (du filet et a fortiori du fond de court), le joueur :

- construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur et/ou la largeur et/ou sur la vitesse (frappe fort) ;
- déplace l'adversaire (le sort du centre) en produisant des trajectoires variées dans la profondeur et qui sortent du couloir central (les garçons et les filles peuvent privilégier soit la dominante vitesse avec des trajectoires rapides (et descendantes) soit l'exploitation optimale de l'espace) ;
- exploite les opportunités (déborde en situation favorable) : les volants hauts au filet (attaque au filet) et jusqu'au mi-court (smash), et/ou un espace libre ;
- utilise de manière efficace un coup prioritaire ;
- se replace régulièrement.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
OBJECTIF DE LA TÂCHE POUR LE PROFESSEUR	Exploiter un volant haut dans la 1ère moitié du court par une frappe tendue descendante et rapide (smash).
DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant privilégie une entrée dans l'activité par les intentions, en veillant à mobiliser et adapter l'ensemble des ressources complémentaires (techniques, physiques et mentales), les actes techniques étant au service de la tactique. • Associer des situations de répétition (dimension technique) et d'adaptation (dimension tactique). • Construire dans l'ordre et progressivement le jeu au filet, à mi-court puis en fond de court : apprendre à jouer en reculant, imposer progressivement des déplacements de plus en plus grands. • Commencer par le paramètre vitesse puis vitesse et hauteur (volant descendant). • S'appuyer sur les rôles « dans, par et pour » pour les apprentissages moteurs.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"> • Le smash est une arme à double face : décisive si je l'utilise au bon moment (je suis équilibré et pas trop proche du fond de court), qui peut facilement aussi me mettre en difficulté si je frappe de trop loin et/ou en déséquilibre vers l'arrière ; • le smash droit est celui qui met l'adversaire le plus en crise de temps ; • je smashe quand je suis en équilibre sous le volant et avancé dans mon court ; • je vise l'espace libre ; • je prépare le coude haut en arrière, de profil, raquette armée derrière la tête bras cassé, avec une prise de raquette universelle ; • je prends le volant haut au-dessus de moi et en avant de moi, le plan de frappe (tamis) est orienté vers la cible adverse ; • mon geste est en accélération violente « lancer vite sa raquette vers le haut et l'avant » (repère : sifflement de la raquette dans l'air), je joue en avançant (repère : « traverser » le volant) ; • saisir les opportunités d'attaque dès qu'elles se présentent.
BUT DE LA TÂCHE POUR L'ÉLÈVE	<p>Pour le joueur : pour le joueur A (JA), attaquer le(s) volant(s) haut(s) en zone avant et conclure.</p> <p>Pour le partenaire : envoyer des volants, en « relation partenaire », dans la zone mi-court durant la phase d'échanges puis basculer en « relation adverse » après le smash.</p> <p>Pour l'observateur : compter et valider les points en respectant les règles de fonctionnement.</p> <p>Pour l'arbitre : assurer le respect des règles de fonctionnement.</p>
DISPOSITIF	2 joueurs sur un terrain de simple : 1 élève qui travaille (JA) avec 1 partenaire qui le fait travailler (JB). Ligne aux 4m50 matérialisée. 1 arbitre. 1 observateur.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE (SUITE)	
CONSIGNES	<p>Les 2 joueurs échangent les volants dans une diagonale, jusqu'à la limite de 4m50, en frappes montantes et en relation partenaire. JA « smashe droit » pour rompre cette routine et basculer en relation adverse (à faire dans les 2 diagonales).</p> <p>Si A marque sur son attaque, il a 3 points ; s'il marque sur la frappe suivant son attaque, il a 2 points ; ensuite 1 point.</p> <p>10 tentatives contre 2 joueurs différents (même niveau de jeu).</p>
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<p>Marquer au moins 20 points (sur 10 tentatives).</p>
VARIABLES / OUTILS À DISPOSITION	<p>Complexification :</p> <ul style="list-style-type: none"> • phase d'échanges du début en frappes basses droites obligatoirement depuis la zone filet, B lève un volant (lob vers le mi-court – limite de 4m) entre sa 2^e et 4^e frappe, c'est le signal pour A d'attaquer... ; • échanges hauts du début jusqu'à la limite de 5m50 ; • phase d'échanges du début, long de ligne sur un côté puis réaliser un smash croisé (à faire des 2 côtés). <p>Simplification :</p> <ul style="list-style-type: none"> • échanges du début jusqu'à la limite de 3m50 (échanges droits ou en diagonale) ; • multi volants : <ul style="list-style-type: none"> - dispositif : sur ½ largeur de terrain, une zone au sol de 2m70 de profondeur à 1m de la ligne de service court du côté du serveur, matérialiser une bande de 1m50 de profondeur à mi court (à 3m du filet) du côté du joueur qui smashe ; - déroulement : le serveur sert haut vers la bande à mi-court. Attendre que le joueur soit prêt (position d'attente) pour servir. Le joueur qui smashe se tient en position d'attente à mi-court en position de profil raquette armée derrière. Il smashe en visant la bande au sol de l'autre côté du filet. Changer les rôles tous les 10 volants ; - critère de réussite : frappes tendues descendantes et rapides (= le volant continue sa trajectoire au sol). <p>Cette séquence « situation problème » et éventuellement « multi volants » est nécessairement accompagnée d'une séquence « match à thème ».</p> <p>But : gagner le match avec des smashes.</p> <p>Dispositif :</p> <p>Match 1 contre 1 sur un terrain de simple → 2 joueurs et 1 arbitre.</p> <p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • match normal, le joueur qui annonce « bingo » avant un smash gagnant (touché ou non par l'adversaire) remporte 100 pts ; • je ne peux annoncer un 2^e « bingo » (le 1^{er} n'a pas permis de conclure) dans le même échange que lorsque mon adversaire a lui aussi annoncé « bingo » ; • match au temps ou au score (500 pts). <p>Critère de réussite</p> <p>Utiliser les opportunités de smash pour gagner le match avec des centaines.</p>

Illustration 2 : travail plus spécifique de l'attendu « Savoir analyser un match et apporter du conseil : le coach »

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉS	ÉLÉMENT(S) DU SOCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ(S)
<p>A3 : Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.</p> <p>A4 : Observer et co-arbitrer.</p> <p>A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner des conseils simples mais pertinents sur le smash pour améliorer l'efficacité du joueur : extraire les éléments techniques et tactiques simples mais justes pour une analyse objective utile au joueur (et à soi en tant que joueur). • Accepter le rôle d'observateur et s'y investir pour progresser (en tant qu'observateur). 	<p>D1 : « Les langages pour penser et communiquer ».</p> <p>CG : « Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ».</p> <p>Le coach, en aidant à reconnaître une situation favorable de smash, construit les éléments de son propre jeu qui lui permettront d'être plus efficace dans ce domaine.</p> <p>D2 : « Les méthodes et outils pour apprendre ».</p> <p>CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre ».</p> <p>Il s'agit de faire apprendre (le joueur observé) et d'apprendre (le coach lui-même) par l'échange, la confrontation des points de vue.</p> <p>D3 : « La formation de la personne et du citoyen ».</p> <p>CG : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ».</p> <p>Il s'agit pour le coach d'aider l'autre à apprendre en recueillant des informations pertinentes et nécessaires au joueur pour progresser.</p> <p>Le coach, en aidant le joueur à contrôler sa motricité, construit aussi pour lui-même des repères pour agir.</p> <p>D5 : « Les représentations du monde et l'activité humaine ».</p> <p>CG : « S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain ».</p> <p>S'approprier les éléments d'analyse technique et tactique propres au badminton et à ce champ d'activité.</p>
<p>CE QU'IL Y A À APPRENDRE</p>	<p>Obstacles prioritaires pour l'élève observateur – coach :</p> <p>Ne perçoit pas et/ou ne comprend pas les éléments (techniques et/ou tactiques) qui permettent d'analyser une situation de jeu ou le jeu des joueurs.</p> <p>Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue (élève observateur – coach) :</p> <p>Mettre en relation les choix tactiques et/ou l'organisation gestuelle des frappes du joueur observé, avec les fautes et/ou les volants favorables « donnés » à l'adversaire.</p>

ÉTAPES
D'ACQUISITION
ET REPÈRES DE
PROGRESSION

Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Peu attentif au jeu ; les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable.

Propose des conseils superficiels fondés sur un ressenti sans observation précise de son camarade.

Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Concentré sur sa tâche ; les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés avec davantage d'efficacité et sont plutôt fiables. Propose des conseils de façon factuelle (retranscrit les données) et anecdotique.

Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives avec efficacité.

Propose des conseils simples mais justes sur les points faibles et/ou forts du joueur observé et de son adversaire.

Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

Concerné, comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples (même s'ils ne sont pas ciblés et hiérarchisés) mais utiles au joueur pour gérer le rapport de force (le joueur et le rapport de force sont pris en compte).

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
OBJECTIF DE LA TÂCHE POUR LE PROFESSEUR	L'élève observateur-coach doit être capable de proposer au joueur observé des conseils tactiques et techniques simples mais justes quant à la réalisation de ses smashes.
DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT	Dans le cadre de matchs d'entraînement puis de classement, proposer une évolution du recueil des informations pertinentes pour permettre d'identifier puis d'exploiter des situations favorables. Passer de l'analyse de séquences de jeu (4 à 5 points) à un set de 11 points. L'élève analyse et donne des conseils techniques et tactiques simples quant à la réalisation du smash en situation de match.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<p>Analyser - identifier / connaître :</p> <p>Dans le cadre du smash, mettre en relation fautes et/ou volants favorables produits (pour l'adversaire) avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> le choix de la frappe (smash) en fonction de la situation de jeu : déterminer si le choix du smash est en cohérence avec le statut du joueur (attaquant / neutralisateur / défenseur) dans l'échange, en lien avec son éloignement du filet, la hauteur de frappe, son équilibre ou déséquilibre postural à la frappe → quelques éléments clés : produire un smash uniquement lorsque le joueur est avancé dans son court (au moins à 1m de la ligne de fond de court), s'il est en avance par rapport au volant (= frapper le volant haut en avant de soi et en avançant – jamais en reculant) ; l'organisation gestuelle du smash (sa réalisation) en termes d'enchaînement « déplacement – placement – frappe » → quelques éléments clés : l'arrêt du déplacement vers l'arrière avant la frappe, la prise universelle, l'accélération violente de la tête de raquette vers le haut grâce à une rotation des épaules et une extension de l'avant bras, l'inclinaison du tamis vers la cible adverse, jouer en avançant (« traverser le volant ») ; le remplacement avant et après le smash → le remplacement au centre du jeu : avant le smash pour ne pas être en retard, après le smash en suivant vers le filet. <p>Attitude :</p> <ul style="list-style-type: none"> être concentré et attentif au déroulé du match ; avoir confiance en soi et en son analyse ; proposer des conseils concis.
BUT DE LA TÂCHE POUR L'ÉLÈVE	<p>Pour le joueur : gagner le match avec des smashes / écouter les remarques de son coach.</p> <p>Pour l'observateur : exploiter les données de l'observation ; répertorier sur sa fiche les placements de l'attaquant au moment du smash, la hauteur de l'impact, la distance par rapport au filet, l'efficacité (marque directe).</p>
DISPOSITIF	Groupe de 5 élèves : 2 joueurs et 1 arbitre + 1 observateur – coach par joueur (groupement affinitaire au sein des groupes de niveau). Match 1 contre 1 sur terrain de simple.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE (SUITE)	
CONSIGNES	<p>« Match à thème » Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • match normal, un smash gagnant (touché ou non par l'adversaire) remporte 100 pts ; • match au temps (3' à 5') ou au score (en 500 pts). <p>Commentaire du coach à la fin de chaque échange (15'' max) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • cas d'un échange avec 1 ou plusieurs smashes : son analyse (technique et tactique) du smash raté donnant le point à l'adversaire directement ou indirectement (l'adversaire défend sur le smash et marque) et/ou son analyse du (des) smash(s) n'ayant pas provoqué la rupture ou un volant favorable derrière ; • cas d'un échange sans smash (de la part de son joueur) : son joueur a-t-il manqué des occasions de smasher ? Si oui, quand et/ou dans quelles conditions ?
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<p>Proposition d'une analyse technique et/ou tactique des problèmes du joueur. Nombre croissant de smashes entre deux phases coachées.</p>
VARIABLES / OUTILS À DISPOSITION	<p>Le 1^{er} set de 3' à 5' est filmé avec une tablette (noter à côté les moments clés observés). Ce premier set est suivi d'une analyse (pendant 5') sur la base de la vidéo avec le coach et le joueur (analyse facilitée si les moments clés ont été notés). Un 2^e set pour mettre en œuvre les conseils et les choix réalisés avec le coach.</p>

Illustration 3 : travail de l'attendu « Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur » (« Amener puis maintenir l'échange au filet pour mettre ensuite l'adversaire en difficulté au fond du court (1/3 du fond) par des lobs progressivement tendus »)

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉS	ÉLÉMENT(S) DU SOCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ
<p>A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repérer la situation favorable de lob ou de « poussé offensif ». <p>A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force. Le placement, la prise de raquette et la gestuelle spécifique du jeu au filet et particulièrement le lob.</p> <p>A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité. Accepter et analyser le critère de réussite pour pouvoir progresser, y compris avec l'observateur.</p>	<p>D1 : « Les langages pour penser et communiquer » / CG : « Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ».</p> <p>Il s'agit pour l'élève d'être disponible pour jouer, de reconnaître et d'exploiter rapidement une situation favorable de marque en exploitant un lob ou un poussé offensif.</p> <p>D2 : « Les méthodes et outils pour apprendre » / CG : « S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre ».</p> <p>Il s'agit d'apprendre par la répétition (stabiliser) et l'adaptation (contextualiser, percevoir - faire des choix, décider) à contrôler et gérer sa motricité.</p> <p>D3 : « La formation de la personne et du citoyen » / CG : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ».</p> <p>Il s'agit pour le partenaire d'aider l'autre à apprendre ; pour l'observateur de recueillir les informations nécessaires au joueur pour progresser ; pour l'arbitre de gérer les points en toute impartialité dans le respect des joueurs et du règlement.</p>
<p>CE QU'IL Y A À APPRENDRE</p>	<p>Obstacles prioritaires pour l'élève badiste :</p> <p>Le jeu au filet est perçu comme un moment de danger et non comme un temps de construction d'une attaque décisive. La préoccupation essentielle de l'élève est le renvoi du volant mais en le laissant descendre trop bas sous la ligne du filet ce qui provoque de nombreuses fautes directes.</p> <p>L'élève est en difficulté pour repérer sur l'adversaire les indices (placement, plan de frappe, posture ...) nécessaires pour se situer dans le rapport de force au filet.</p> <p>De même, la hauteur de frappe du volant par rapport au filet n'est jamais considérée comme un indicateur pertinent pour renverser ou amplifier le rapport de forces, l'élève tente des lobs sur des volants frappés trop bas ce qui entraîne, lorsque la frappe est réussie, une trajectoire haute et lente (LIFT) contraire aux effets attendus (LOB tendu).</p> <p>La posture pré-active (appuis dynamiques et raquette à hauteur des épaules) est souvent abandonnée lors des phases de jeu au filet. La nécessaire précision des trajectoires à produire se traduit par une immobilité quasi permanente (en phase d'attente) puis par des déplacements réactifs tardifs qui provoquent une motricité explosive le plus souvent imprécise et aléatoire.</p> <p>L'élève est en difficulté pour organiser le geste (<i>rôle des doigts, de la main et du coude principalement</i> ainsi que dissociations, coordinations, amplitude, orientation du plan de frappe, rythme...) pour produire des trajectoires contrôlées et précises.</p> <p>Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue :</p> <p>Concevoir le maintien de l'échange au filet comme un temps de construction de la rupture et non comme une phase d'attente passive.</p> <p>Identifier une situation favorable au filet et prendre l'initiative (lob ou poussé offensif) dès que l'opportunité se présente.</p> <p>Acquérir progressivement un lob ou poussé offensif de plus en plus efficace.</p>

LE BADISTE

L'entrée dans les étapes est tactique, l'élève mobilise un répertoire de coups et une motricité adaptée dans le but de gérer le rapport de force en identifiant des contextes favorables.

Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

L'élève ne conçoit pas le secteur de jeu au filet comme un secteur de jeu favorable au gain de l'échange ou permettant la construction de la rupture mais comme une zone à risque pour lui.

Le joueur n'a pas acquis un répertoire technique stable dans le secteur du filet pour s'inscrire dans la gestion du rapport de force.

Le joueur peut entretenir une série de frappes au filet mais les trajectoires sont peu variées. Le gain de l'échange se fait le plus souvent en attendant la faute de l'adversaire.

Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Le joueur conçoit le jeu au filet comme un secteur potentiel de gain de l'échange en recherchant la faute de l'adversaire par des déplacements latéraux le long du filet.

Il ne profite pas souvent de l'opportunité des volants suffisamment hauts produits par son adversaire pour conclure sur un lob ou poussé offensif.

L'élève tente de frapper le volant en le laissant descendre le moins possible sous le filet ; de même ses déplacements sont moins réactifs et mieux organisés, ce qui autorise une certaine régularité dans les trajectoires produites.

Le bras reste trop souvent mobilisé dans son ensemble (épaule, coude, main) pour produire les frappes au filet ce qui nuit à la précision (la hauteur de la trajectoire est mal contrôlée).

Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints

La prise d'initiative pour amener le jeu au filet par des amortis de fond de court est intégrée au schéma de jeu de l'élève. L'amorti au filet n'est pas une fin en soi mais l'amorce d'un enchaînement de frappes au filet pouvant être conclu sur une frappe de rupture comme le LOB ou le POUSSE OFFENSIF.

L'élève, lorsqu'il est en duel au filet, n'est pas en situation attentiste mais conduit les échanges pour mettre aussi souvent que possible l'adversaire en difficulté.

Il est capable de repérer les indicateurs lui permettant de déclencher une frappe de rupture (LOB ou POUSSE OFFENSIF) lorsque son adversaire est trop avancé (pieds dans la zone des 2 mètres).

Pour une préparation de frappe raquette au niveau de la bande du filet, l'élève peut déclencher soit un contre amorti soit un lob en n'utilisant que les doigts et le poignet, le coude étant fixé à hauteur du filet.

Les déplacements sont dynamiques et permettent de se mouvoir rapidement dans plusieurs directions tout en favorisant un arrêt stabilisé rapide contribuant ainsi à la régularité et à la précision des frappes.

Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

Pour les garçons principalement, le passage par le secteur de jeu au filet est une étape pour amener l'adversaire à produire des trajectoires favorables à la production de smashes efficaces ; pour les filles c'est le moyen de mettre les garçons en difficulté au filet (manque de contrôle au filet) et dans tous les cas d'exploiter la plus grande surface du ½ terrain adverse sans subir la pression du jeu en fond de court.

Le jeu au filet peut même devenir un levier stratégique pour neutraliser les systèmes de jeu adverses et constituer la zone de jeu préférentielle.

Le passage du jeu au filet au jeu mi-court ou fond de court est acquis tant que l'élève n'est pas en crise de temps de façon à enchaîner les schémas de jeu en fonction des zones du terrain.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
OBJECTIF DE LA TÂCHE POUR LE PROFESSEUR	Donner au jeu au filet toute sa place dans la construction du point, amener l'élève à faire le choix tactique de passer par le filet pour faire basculer le rapport de force en sa faveur, rééquilibrer les duels garçons-filles en ne privilégiant pas exclusivement le jeu basé sur la vitesse et la force de frappe, élargir l'éventail des solutions stratégiques et techniques des élèves.
DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer une situation problème initiale mettant en évidence l'intérêt stratégique de passer par le filet pour mettre en difficulté l'adversaire : Phase 1. • Identifier un certain nombre d'indicateurs d'efficacité tactique avec l'aide de l'observateur et maîtriser des solutions techniques (Cf critères de réalisation stratégiques et techniques) par la répétition ET/OU adaptation : Phase 2. • Avec l'aide de l'observateur et de la vidéo, prendre conscience de la relation de causes à effets entre la frappe produite (manière de l'avoir produite) et l'impact sur l'adversaire (effets stratégiques). • Recontextualiser dans une situation complexe : Phase 3.
CRITÈRES DE RÉALISATION	<p>Phases 1-2 et 3 :</p> <p>Critères de réalisation stratégique :</p> <p>Le LOB est efficace si l'adversaire est « fixé » au filet, en position avancée (dans la zone des 2 mètres) et adopte une posture statique (jambes tendues, appuis parallèles au filet, raquette en position basse). L'adversaire n'anticipe pas ou plus sur l'éventualité du LOB et ne se replace pas vers l'AR systématiquement pour prévoir un déplacement sous pression temporelle vers le fond de court.</p> <p>Le LOB est efficace si la trajectoire est suffisamment tendue pour priver l'adversaire de temps et ainsi le mettre en difficulté sur son déplacement AR.</p> <p>Critères de réalisation technique :</p> <p>Le LOB est efficace si le point de frappe du volant se situe au niveau ou juste au-dessous de la ligne du filet</p> <p>Le LOB est efficace si l'action de frappe du volant est exécutée sur une posture identique (notion de masquage du coup/feinte) à celle d'un contre amorti (fente avant, jambe coté raquette devant, raquette à la hauteur de la bande du filet, poignet au-dessus du tamis) et est exécutée en utilisant principalement la main et le poignet de façon à amplifier l'effet de feinte, intervenir tôt sur le volant et ainsi augmenter la précision de la trajectoire.</p> <p>À noter : en adoptant une prise adaptée en REVERS (pouce sur le MEPLAT), les élèves feront le constat que la frappe en revers est plus fiable, régulière et précise que lorsqu'elle est réalisée en prise Universelle COUP DROIT, ceci étant dû principalement au verrouillage naturel de l'épaule en frappe REVERS.</p>
DISPOSITIF	<p>Phase 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 joueurs/joueuses sur 1 terrain : les élèves travaillent à tour de rôle, changement de rôle toutes les 5 tentatives de LOB ; • zone de fond de court matérialisée (bande d'1,50m environ) ; • l'observateur est muni d'une tablette ou observe directement à l'aide d'une fiche « repère d'indices » ; • 1 arbitre a en charge le comptage des points. <p>Phase 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • travail de répétition en multi-volants ; • 1 joueur ; • 1 partenaire lanceur. <p>Phase 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • match à consignes adaptées en simple sur un terrain de simple : 2 joueurs et 1 arbitre ; • dans les 4 coins de chaque ½ terrain, des zones de 2m sur 2m sont matérialisées (marques caoutchoutées ou à la craie).

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE (SUITE)	
CONSIGNES	<p>Phase 1 : Match en 20 tentatives de LOB (10 chacun alternées toutes les 5 tentatives). 1000 points si LOB gagnant directement, le volant est non touché (VNT) par l'adversaire et tombe dans la zone de fond de court délimitée. 100 points si le joueur déclenchant le LOB peut gagner sur le retour du partenaire. 1 point pour tous les autres échanges remportés.</p> <p>Phase 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • série de 20 volants lancés au filet sur le même coté (changer les rôles puis changer de côté) ; • en fonction de la trajectoire du volant lancé par le partenaire, décider de réaliser soit un contre amorti soit un lob ; • obligation de ressortir un pied de la zone des 2 mètres entre chaque volant. <p>Phase 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 mises en jeu chacun alternées ; • 1000 points si VNT dans une zone AV ou AR ; • « mort subite » si les 4 zones sont atteintes en VNT ; • gain du match d'abord à partir du nombre de zones atteintes VNT puis à partir des points autres ; • rencontrer 3 adversaires selon cette procédure.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<p>Phase 1 : Marquer 2 LOBS gagnants (VNT : 1000 points) et/ou 3 frappes gagnantes sur retour du joueur LOB (100 points) contre chacun des 3 adversaires (groupe de 4 élèves).</p> <p>Phase 2 : Sur les 20 volants lancés, réussir à placer dans la cible au moins 5 LOBS tendus.</p> <p>Phase 3 : Valider 2 zones-cibles par match (1 zone avant : amorti ou contre amorti et 1 zone arrière sur LOB).</p>
VARIABLES / OUTILS À DISPOSITION	<p>Phase 1 : Complexification :</p> <ul style="list-style-type: none"> • A et B peuvent prendre l'initiative du LOB à tout moment ; • match en « mort subite » dès qu'un LOB gagnant (VNT) est validé. <p>Simplification :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'échange au filet préalable au LOB est remplacé par un lancer de volant au filet à la main (type exercice multi volants) par l'arbitre, le receveur a le choix de contre amortir ou d'effectuer un LOB directement ; • le comptage des points reste inchangé.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE (FIN)

VARIABLES /
OUTILS À
DISPOSITION**Phase 2 :**

Complexification :

- les 20 volants peuvent être lancés aléatoirement à gauche ou à droite du filet ;
- ressortir les 2 pieds de la zone des 2 mètres.

Simplification :

- la trajectoire du volant lancé par le partenaire est plus haute par rapport au filet (50 cm minimum) laissant ainsi le temps au joueur frappeur de s'organiser (éventuellement matérialiser la hauteur par un élastique tendu au-dessus de 50 cm du filet ;
- le joueur ressort de la zone des 2 mètres mais c'est lorsqu'il déclenche son déplacement vers l'avant (en pas chassés) que le lanceur exécute son lancé (rythme adapté au joueur et non imposé par le lanceur).

Phase 3 :

Complexification :

- réduire la surface des cibles ;
- mort subite sur la première zone atteinte en LOB.

Simplification :

- seulement deux zones sont matérialisées en fond de court ;
- pas de mort subite si les deux zones sont atteintes VNT.